



Quelle est l'épaisseur d'une image ?

L'ontologie de la photographie et la question de la platitude

INTRODUCTION

Pour essayer d'apporter ma contribution aux réflexions sur la littérature et la photographie qui nous réunissent, je voudrais dire ici que les liens entre l'image photographique et le texte passent aussi par une élucidation de leur différence et de leur identité ontologiques. Je voudrais également me demander si cette différence et cette identité de leur être ne s'éprouvent pas dans le devenir de l'un et de l'autre. Et notamment dans leur devenir technologique : comment penser désormais le texte comme une sorte d'image numérique – sur le *kindle* ? Comment penser l'image encodée comme une sorte de texte, un système de signes – dès lors qu'elle est numérisée ? Comment penser, enfin, l'image en relief du cinéma ou de la télévision de demain comme une sorte d'objet tridimensionnel ? Est-ce que le texte est destiné à devenir comme une image, l'image comme un texte, et l'un et l'autre comme des sculptures lumineuses, des figures hologrammatiques ?

Reconsidérer les liens qui unissent objet tridimensionnel, texte et image – autour des concepts de surface, de platitude et de volume – me semble la tâche principale d'une ontologie des objets et des formes artistiques, et je proposerai lors de cette séance quelques pistes de réflexion pour rénover les concepts qui nous ont permis jusqu'ici de distinguer ce qui est en train de se brouiller à nos yeux. Ce ne seront que des intuitions et des remarques, en vue d'un travail plus complet encore à venir.

Le critique de cinéma Michel Chion a récemment publié un article très intéressant à propos de l'adaptation de l'œuvre de Hergé par Spielberg¹. À l'occasion de la transposition à l'écran et en 3D de la « ligne claire hergéenne », dont Fresnaut-Deruelle disait déjà qu'elle était un « monde d'images plates »², un monde vu toujours à la même distance, Michel Chion décrit un joli paradoxe : la 3D moderne nous révélerait en fait le caractère de « platitude » des images et des textes. « Juste retour des choses », écrit Michel Chion :

« né à l'époque même des recherches photographiques sur la stéréoscopie, populaire à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e, le cinéma monoculaire s'est ingénié, plusieurs décennies durant, à nous donner l'impression que lui aussi était en relief, en créant des sensations saisissantes de profondeur, procurées soit par le décor, soit par l'éclairage, par le jeu du net et du flou, par les focales d'objectifs, par le découpage bien sûr et par les mouvements de caméra pénétrants ou giratoires.

Mais maintenant que cette dernière est bien partie pour gagner sinon l'ensemble du cinéma, du moins tout ce qui est gros projet populaire et familial, il semble qu'elle rende la pareille, dans l'autre sens, au 2D. Avec le cinéma en relief, ce qui est surface trouve, acquiert, scelle sa vérité de surface. » (*Ibid.*)

Quelle leçon tirer de cette remarque de Michel Chion ? Le « devenir 3D » de nos représentations exhibe en fait la *minceur* de nos dessins, de nos photographies et de nos textes. Ce sont bien des surfaces – ou plutôt des quasi-surfaces – dans un univers d'objets tridimensionnels, et elles peuvent désormais nous apparaître pleinement comme telles, au sein de représentations du monde *en relief*.

Et cette révélation du fait que textes, dessins et photographies nous apparaissent dans le cinéma en 3D pour ce qu'ils sont (des sortes de surface, ou plutôt des objets très minces, qui

¹ Michel Chion, « Tintin et la poétique de la surface de la 3D », *Les Inrockuptibles*, 19 novembre 2011.

² Pierre Fresnaut-Deruelle, *Hergé : la profondeur des images plates*, Bruxelles, Moulinsart, 2002.



peuplent notre espace cognitif tridimensionnel d'objets plats) doit nous conduire à repenser notre définition de l'image photographique.

1. LA PHOTOGRAPHIE

Dès qu'il s'agit d'envisager une définition ontologique classique de la photographie, il semble évident d'invoquer les discours de François Arago en 1839³, André Bazin⁴, Roland Barthes⁵, Rosalind Krauss⁶ ou Philippe Dubois⁷. Nous choisirons pourtant de nous appuyer sur l'œuvre moins connue de Henri van Lier⁸, son ontologie générale de la photographie, afin d'en venir plus rapidement au point qui nous intéresse particulièrement : la question de la platitude d'une photographie.

Dans son ouvrage de référence, van Lier définit l'être d'une photographie par plusieurs qualités dont les quatre premières et les plus saillantes sont la faible épaisseur, le cadre, l'isomorphisme et la synchronicité. La photographie apparaît comme une « empreinte à distance » mince, cadrée, isomorphique et synchrone.

a. Synchrone, l'empreinte photographique est datée au milliardième de seconde près. « Quels qu'aient été le temps d'exposition et le moment d'impact de chaque photon particulier, l'arrivée de tous, pour finir, est datée de l'arrivée du dernier d'entre eux. »⁹ Van Lier admet évidemment la possibilité du bougé. Mais la photographie comme objet final, précisément, synchronise des événements lumineux qui peuvent n'avoir pas été tout à fait contemporains.

b. Isomorphique, la photographie plaque des événements sur un espace unique, en préservant des formes, des relations, des rapports entre ces événements.

c. Ces formes sont projetées dans un espace cadré : « L'empreinte photographique », écrit van Lier, « est délimitée par un bord, qui n'est nullement le cadre-nasse dans lequel le peintre ancien recueillait et concentrait son environnement, ni non plus la coupure active de l'environnement que pratiquait l'architecte. C'est une simple limite impassible. (...) C'est l'arrêt sans drame d'une surface d'inscription. »¹⁰ Le cadre est une limite fixée à l'espace sur lequel sont synchronisés les événements photographiés. Or cet espace cadré a une dernière qualité : il est, dans les termes de van Lier, « mince. »

d. Van Lier tente en effet de rendre compte du statut d'abord du plan de mise au point, puis de la photographie elle-même : « Les photons qui imprègnent la pellicule sensible proviennent de sources lumineuses situées dans un certain volume (la profondeur de champ) distant de l'appareil, ce qui crée une première abstraction. (...) Ce qu'on a appelé la profondeur de champ s'appellerait aussi bien la minceur de champ. Et minceur est encore trop peu dire, car le mot fait songer à une tranche ou une coupe (histologique), ou à un référentiel immatériel

³ François Arago, *Rapport sur le daguerréotype* (1859), La Rochelle, Rumeurs des âges, 1995.

⁴ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?* (1958-1962), Paris, Cerf, 1994.

⁵ Roland Barthes, *La Chambre claire*, Paris, Gallimard-Seuil, 1980.

⁶ Rosalind Krauss, *Le Photographique. Pour une théorie des écarts*, Paris, Macula, 1990.

⁷ Philippe Dubois, *L'Acte photographique et autres essais*, Paris, Nathan, 1993.

⁸ Henri van Lier, *Philosophie de la photographie*, Paris, Les Impressions nouvelles, 1983.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.*



mais désignable, alors qu'il s'agit ici d'une référence *évanescence* (...). »¹¹

Pourquoi « évanescence » ? Une photographie n'est pas tout à fait un objet tridimensionnel, puisqu'il s'agit de la projection, du « plaquage » d'événements lumineux sur une surface cadrée et synchronisée. Mais la photographie n'est pas non plus une pure surface, une pure abstraction en deux dimensions : toute photographie possède une épaisseur minimale, puisqu'elle est bien l'inscription, l'impression d'une matière dans une matière. Et le résultat, l'image, n'est ni une fine tranche, comme une lamelle de tissu organique prélevée par le biologiste, ni un plan « immatériel mais désignable », comme l'espace cartésien du géomètre : l'« évanescence » de la minceur photographique tient à ce qu'elle n'est ni un espace abstrait ni une coupe concrète dans le réel.

La photographie serait donc *un peu plus qu'une surface, mais un peu moins qu'un objet tridimensionnel*.

Et c'est tout le problème du statut ontologique de l'image photographique : la réduire à une surface, c'est en faire une image abstraite. La réduire à un objet en trois dimensions, c'est en faire en quelque sorte une sculpture.

Il semble qu'il s'agisse d'un objet *intermédiaire*. Van Lier parle de « minceur » ; nous parlerons de « platitude ». Et par « platitude », nous signifions ici non pas un plan abstrait, comme le plan euclidien ou le plan riemannien, mais l'aplatissement d'une représentation – de sorte qu'elle soit perçue comme si elle était une surface, sans l'être absolument.

2. IMAGES VISUELLES, IMAGES TACTILES ET STATUES

a. Voir, toucher

Première mise au point importante sur le chemin de notre petite enquête : l'image n'est pas *qu'une* représentation visuelle. Elle n'est pas que *vue*¹².

C'est la question classique, depuis au moins le XVIII^e siècle et le problème de Molyneux, de la capacité ou non des aveugles de naissance à avoir des images mentales. En pratique, la découverte de la nécessité de stimuler l'imagerie des personnes aveugles, tout au long de leur éducation, a conduit à la conception de nouvelles formes d'images tactiles. Le toucher fournissant notamment des informations *successives* – et non simultanées comme la vue –, l'assimilation des perceptions et leur utilisation pour l'imagerie demande une certaine méthode, un apprentissage et un important travail de synthèse de l'objet palpé, que la vision réalise presque instantanément. Pour faciliter l'éducation des aveugles de naissance, la réalisation des livres d'images tactiles fut développée par J.W. Klein. D'abord fabriqués de brique et de broc, à partir de coutures sur papier, de colle de caoutchouc, ou pressés sur un papier tissé de fils de fer, les imagiers tactiles ne seront conçus systématiquement qu'à partir de la fin du XIX^e siècle.

Dans le même temps, la théorie suit son développement et l'image subjective est moins pensée comme la réception passive d'une empreinte lumineuse que comme la synthèse active d'informations. Progressivement désolidarisée de son seul support visuel par la psychologie

¹¹ *Ibid.*

¹² Sur ce point, voir notre ouvrage : *L'Image*, Neuilly, Atlande, 2007, Première Partie.



moderne, l'image est conçue comme une représentation active à partir d'éléments provenant de tous les sens, y compris de la proprioception. Les travaux de Piaget marqueront l'aboutissement de cette redéfinition de l'image et de son apprentissage chez l'enfant. L'image tactile devient dès lors un support privilégié afin de nourrir l'imagerie mentale des non-voyants. Matthias Kunz crée le premier *Atlas* pour aveugles, puis un ensemble d'images en carton pressé, représentant des plantes, des animaux, des roches... La production de livres d'images tactiles reste néanmoins délicate. Fabriqués industriellement en plastique injecté ou en thermocopie, ils sont parfois critiqués pour leur standardisation et leur manque de finesse, le relief naturel ne pouvant être produit qu'artisanalement.

Si la recherche en ce domaine est sans doute encore embryonnaire, on aura néanmoins compris que toutes les images ne sont pas des représentations *visuelles* : il existe bien des imagiers, à partir de dessins ou de photographies, qui sollicitent le toucher plutôt que la vision.

Bien que l'image soit *majoritairement* visuelle, elle n'est pas pour autant définie par son attachement à ce sens. Quel est donc son caractère essentiel – ce qui fait l'unité conceptuelle des images tactiles et des images visuelles ? Qu'est-ce qui fait que nous pouvons désigner comme des « images » à la fois des choses vues et des choses touchées, senties ? Si ce n'est leur nature optique, quelle est l'identité profonde de toutes les images ? Serait-ce de ne n'être pas un objet tridimensionnel ? D'être certes une représentation, mais jamais en volume – au contraire par exemple d'une sculpture ?

b. Image, statue

Deuxième étape, donc, de notre petite enquête : distinguer les images, visuelles ou tactiles, de la statuaire.

Une statue est une représentation *entre autres* visuelle, mais elle ne peut être assimilée à une image parce qu'elle n'est pas tout à fait réductible à une surface, ni à un système organisé de différentes surfaces, perçus suivant différents points de vue. Une des questions qui a traversé l'histoire occidentale de la sculpture est en effet la suivante : une sculpture, une représentation spatiale en trois dimensions est-elle la somme de plusieurs peintures, de plusieurs points de vue ? Ou bien est-elle irréductible à un nombre fini de profils, c'est-à-dire d'images ?

Rudolf Wittkower, dans *Qu'est-ce que la sculpture ?*¹³, livre un récit circonstancié des différentes théories de la peinture et de la sculpture qui ont débattu de ce problème : la sculpture doit-elle s'imposer à un point de vue unique, total, ou se donner par « esquisses » (pour parler comme Husserl), selon une multitude de points de vue ? Michel-Ange prendra toujours parti pour le point de vue unique et total, tandis que son disciple Cellini, très préoccupé par cette question, défendra l'argument selon lequel une sculpture est « huit fois une peinture », puisqu'elle se donne à voir selon huit points de vue fondamentaux, qu'il qualifie de « cardinaux ». On rapporte aussi que Le Bernin dessinait Louis XIV très rapidement sous toutes les coutures tandis que celui-ci vaquait à ses occupations quotidiennes, et que Rodin réalisait un nombre infini d'esquisses rapides sous tous les points de vue pour donner à l'objet fini tous les profils. La statue peut donc naître d'un grand nombre d'images, d'esquisses – mais, en tant que telle, elle demeure irréductible à un nombre fini de points de vue : en dépit des arguments de Cellini, il n'est possible de limiter la contemplation d'une

¹³ Rudolf Wittkower, *Qu'est-ce que la sculpture ?*, Paris, Macula, 1977.



statue à huit points de vue, et un léger pas de côté permet toujours d'en découvrir un nouveau, que le sculpteur lui-même n'avait peut-être pas envisagé. Si une statue peut naître comme somme de points de vue, une fois existante, en tant qu'objet matériel comme un autre, elle n'est plus réductible à un nombre fini de points de vue, donc d'images possibles : elle devient un réservoir inépuisable d'images nouvelles, de perspectives, de près, de loin, de biais...

Si la sculpture est irréductible à une série finie d'images, c'est parce qu'elle porte en elle une réserve d'images possibles, qui tient à la puissance de sa matérialité en tant que « bloc » tridimensionnel. La matière, l'intériorité, la profondeur de la statue en tant qu'objet tridimensionnel l'empêchent de se réduire à un effet de surface, à une image.

Certes, une image elle-même peut être vue sous différents angles – le meilleur exemple restant *Les Ambassadeurs* d'Holbein et sa fameuse anamorphose ; c'est bien la marque de ce que même une image possède un résidu de tridimensionnalité, avec lequel elle peut jouer. Mais l'image, même anamorphosée, tend à s'aplatir, alors que la sculpture, comme bloc, tend à déployer sa surface pour la livrer à une infinité de points de vue. Alors que l'image semble minimiser les points de vue possibles sur elle, la sculpture les maximise.

c. Effet de surface

Reprenons le fil de notre enquête : qu'est-ce qui tend à transformer une surface en image ?

Il y a bien des surfaces que nous expérimentons et qui ne sont pas des images : si je regarde la surface d'un granite, qui est la surface d'un objet en trois dimensions, au relief accidenté, je ne vois pas une image, mais une chose, que je tourne et retourne dans ma main. Potentiellement, pourtant, les traces de cristaux de quartz, de micas, de feldspaths, l'apparence granulée, éventuellement polie de la roche forment une image, une sorte de dessin... Mais pour cela, il faudrait que l'objet, la pierre en forme de boule mal dégrossie que je tiens dans la main soit réduite à sa surface, comme la surface d'un lac sans aucune profondeur. Comment l'imaginer ?

Disons que j'aperçois maintenant des traces charbonneuses sur la paroi rocheuse d'une grotte, j'ai beau tenter de prendre la paroi rocheuse à revers, me coller contre elle, je vois bien que ces traces, volontaires ou non, ne sont pas un objet que je peux tourner et retourner : il n'y a là qu'un *effet* de surface. Si je comprends que je n'ai aucun intérêt à découper les fragments de roche couverts de pigment pour voir leur envers et pour tourner autour, assurément je comprends qu'il s'agit d'une image.

Première conclusion de notre petite enquête : *tout objet réduit à une surface pour la perception (visuelle aussi bien que tactile), amputé donc d'une dimension de l'espace, est une image.*

Si je contemple la célèbre page entièrement noire du *Tristram Shandy* de Sterne¹⁴, je peux considérer qu'il s'agit d'un objet en trois dimensions extrêmement plat, une couche d'encre noire, dont le verso est resté blanc. Il s'agit alors d'une chose spatiale comme une autre, semblable à un très mince galet trouvé sur la plage, noir sur le dessus, blanc sur le dessous.

Je peux également considérer l'effet de surface, contraint que je suis par la disposition spatiale de la chose, et je vois alors une image.

¹⁴ Laurence Sterne, *La Vie et les opinions de Tristram Shandy*, Auch, Tristram, 2004.



Une image est en fait un objet qui *contraint* la perception à l'appréhender comme s'il était réduit à sa surface. Ce n'est pas ma perception qui *décide* de considérer la paroi rupestre ou le rectangle noir de Sterne comme une surface ; c'est l'objet lui-même qui, amputé le plus possible d'une dimension, contraint ma perception, la force à le considérer comme un effet de surface. Naturellement, une résistance volontaire et têtue à la contrainte est possible et je peux me forcer à contempler l'épaisseur de la tâche d'encre de Sterne, de manière à considérer la chose comme un objet très plat, allongé, rectangulaire, dont une face entière serait noircie. C'est le petit jeu auquel se livre le personnage de Testadura, le « Philistin », dans un article d'Arthur Danto¹⁵ : imaginant un homme qui, devant des tableaux, ne verrait que des objets plats, de forme rectangulaire et carrée, consacrant autant d'attention à leur envers qu'à leur endroit, à leur tranche qu'à leur face, Danto produit un spectateur de mauvaise foi, un homme qui fait exprès de ne pas savoir voir des images.

Je peux certainement me forcer à considérer cette photographie de l'amoureuse de Paul Breyer dans *Les Émigrants* de W.G. Sebald¹⁶ comme une sorte d'objet matériel très peu épais à six faces : deux faces très étendues et quatre faces plus ou moins longues mais fort peu larges. Une face de l'objet est grisâtre, l'autre bordée de blanc, couverte de formes lumineuses plus ou moins nettes, une autre longue de quelques centimètres et fine de quelques millimètres, un côté identique lui répond, à l'opposé, et deux côtés moins longs mais tout aussi peu larges s'intercalent. Je perçois alors un pavé très plat. Mais pour ce faire je dois évidemment forcer ma perception à aller *contre* la disposition de l'objet : quatre côtés de l'objet se réduisent visiblement pour tendre à n'être que des lignes, un grand côté est de couleur uniforme – c'est le revers –, et enfin l'effet de surface opposé, aux formes variées et organisées, contraint ma perception à considérer tout l'objet comme une réduction à cette seule surface.

Le problème avec une image n'est pas de savoir « comment la voir comme une image », mais « comment *ne pas* la voir comme une image » : lorsque l'objet est réduit à une surface, il faut vraiment lutter contre lui pour retrouver la possibilité d'y voir un solide dans l'espace.

3. L'HOLOGRAMME

Pourtant, certaines photographies nous lancent un défi : quoiqu'elles soient sans conteste des images, elles ne donnent pas un effet de platitude, mais bien un effet de relief – elles cherchent à passer auprès de notre perception pour des objets tridimensionnels et nous apparaissent telles des « statues de lumière ». Intégrées depuis longtemps comme des gadgets à certains livres, elles sont dites *hologrammatiques*.

On a imaginé depuis les années quatre-vingt-dix la possibilité d'un ouvrage entièrement composé d'hologrammes. Mais un tel projet supposerait de fabriquer les hologrammes un par un, ce qui se révèle être bien sûr extrêmement coûteux, et contradictoire avec la standardisation et l'industrialisation de la fabrication des livres. Des techniques moins onéreuses de production d'hologrammes visibles à la lumière blanche ont été mises au point lors des vingt dernières années. Mais le rendu, inégal, ne permet guère que la production de

¹⁵ Arthur Danto, « Le monde de l'art » (1964), in Danielle Lories, *Philosophie analytique et esthétique*, Paris, Klincksieck, 1988.

¹⁶ W.G. Sebald, *Les Émigrants*, Arles, Actes Sud, 1999.



stickers hologrammatiques accolés à certains livres pour enfants, à des bandes dessinées aussi. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que l'hologramme est réservé aux paralittératures, aux limbes du monde du livre, comme une curiosité de foire foraine (ce qu'a d'abord été le cinéma), pour les enfants en bas âge, les amateurs de science-fiction et les acheteurs de livres « à sensation ».

Loin d'être rebutés par cette marginalité culturelle, reprenons notre petite enquête, non plus sur les statues, mais sur les hologrammes. Rappelons qu'hologramme vient du grec : « *holos* » qui signifie « entier » et « *graphein* » qui veut dire « écrire ». Il s'agit d'un certain mode de production d'images photographiques en relief. Existente à la fois des « hologrammes à réflexion », qui peut être révélés et vus à la lumière ordinaire, et des « hologrammes à transmission », qui réclament un laser pour être aperçus.

Afin de fabriquer un hologramme, il faut en principe un miroir semi-réfléchissant, un objet à photographier, une plaque photographique et une source lumineuse : un laser. Le laser est projeté sur le miroir semi-réfléchissant de manière à scinder le faisceau en deux : une partie ira traverser le miroir et toucher directement la plaque, l'autre sera réfléchi, rencontrera l'objet, qui le transmettra en partie sur la plaque, où se rencontrent enfin les deux faisceaux. L'interférence entre les deux faisceaux en question permet la naissance de l'hologramme.

Il aura deux qualités principales.

Premièrement, l'hologramme restitue fidèlement la lumière réfléchi par l'objet, de sorte que le spectateur qui tourne autour de l'hologramme a l'impression de tourner autour de l'objet. Ainsi, l'hologramme n'est plus seulement une impression de surface dans un monde d'objet – c'est une impression de surface *qui donne l'impression du volume*.

Deuxièmement, chaque partie de l'hologramme vaut l'hologramme tout entier : l'objet photographié peut apparaître à l'identique dans une moitié ou dans un tiers d'image. L'hologramme élimine ainsi l'une des propriétés photographiques que nous avons tirée de notre lecture d'Henri van Lier : l'isomorphisme. Deux points de l'image n'entretiennent plus entre eux le même rapport que deux parties de l'objet photographiés entre eux, de sorte que chaque lieu de l'image vaut l'image toute entière. Donc, de même qu'une photographie n'est pas nécessairement *synchrone*, si nous prenons l'exemple d'un polaroïd en train de se révéler, une photographie n'est pas nécessairement *isomorphe*. Voilà deux qualités ontologiques de l'image photographique qui viennent de tomber. Restent le cadre et la platitude. La platitude est en question, puisque l'hologramme ne donne pas l'impression d'une quasi-surface, mais plutôt d'un quasi-volume. Mais réservons cette question encore un peu. La dernière qualité propre à la photographie que nous avons soulignée, c'était le cadre. Notre hologramme est-il encore cadré ? Les hologrammes multiplex, par exemple, permettent de concevoir des hologrammes en série. On filme un objet animé, placé sur un plateau en rotation, tous les tiers de degrés, donc selon trois fois trois cent soixante, c'est-à-dire mille quatre-vingt angles de vue différents. Toutes ces images se trouvent juxtaposées sur une pellicule qui est roulée en forme de cylindre ; et, en se déplaçant tout autour du cylindre, le spectateur aura l'impression de tourner autour de l'objet en mouvement.

Ni l'isomorphie ni la synchronicité ni le cadre ne permettent tout à fait de définir l'image photographique, qui déborde en tout sens de sa propre ontologie. Ce que nous révèle l'hologramme, c'est le rêve – caché dans toute photographie – de sortir de son cadre comme le diable de sa boîte, de se libérer de son espace contraint et d'échapper à son apparente



platitude. Or, si l'hologramme est resté une sorte de curiosité minoritaire dans la littérature d'image, dans les cabinets d'amateur, les livres de science-fiction et les laboratoires, d'autres techniques de « désaplatissement », si j'ose dire, de la photographie se sont rapidement industrialisées. Elles concernent moins cette fois une manipulation de la lumière captée par la photographie et de la lumière reflétée que de la perception du lecteur ou du spectateur.

Et nous voici, au fil de notre enquête sinueuse, reconduits à notre question initiale, après des détours par les images tactiles pour aveugles de naissance, la statuaire et les hologrammes : la 3D dans le cinéma contemporain.

4. L'IMAGE 3D

Les discussions quant à la possibilité d'une image en relief ont précédé la naissance du cinéma et ont accompagné celle de la photographie¹⁷. La stéréoscopie date ainsi de 1839. Il s'agit de la décomposition en deux images proches ; chacune est vue par l'un de nos deux yeux avant synthèse par le cerveau d'une seule image en creux et en pleins. Quant à la première projection d'une image fixe recomposée en trois dimensions par deux filtres rouge et vert, elle fut réalisée par Charles d'Almeida sous le nom d'« anaglyphe » en 1858.

On peut distinguer approximativement quatre âges du fantasme du relief au cinéma. En 1936, Louis Lumière, inventeur du cinématographe, essaie d'innover une dernière fois dans sa carrière en présentant des images en relief en mouvement à un public muni de lunettes filtrées. C'est un échec.

Vingt ans plus tard, Hitchcock fait le pari d'une projection en lumière polarisée (avec deux projecteurs simultanés), à l'occasion du *Crime était presque parfait*. La critique salue le tour de force et la scène qui montre Grace Kelly en danger tendant la main en direction de la salle, afin d'attraper une paire de ciseaux, devient emblématique du rêve d'une percée de l'image hors de l'écran. Mais cet espoir se heurtera longtemps à des problèmes techniques : les « images fantômes » prolifèrent et gênent la vision ; quant aux effets de profondeur de champ accentuée, ils ne permettent jamais aux objets de quitter le cadre.

En 1982 et 1983, une série de films de genres renouent dans les salles spécialisées avec l'idée de relief : horreur (*Les Dents de la mer 3*, *Amityville 3*) ou érotisme (*Emmanuelle 3*) jouent sur l'analogie entre le troisième volet d'une série et la troisième dimension du spectacle, sans succès.

Enfin, depuis 2005, on assiste au pari industriel hollywoodien d'un cinéma « du futur » associant l'image de synthèse à l'anaglyphe : d'abord par les productions pour enfants et adolescents, puis par les œuvres mûries des studios Pixar et enfin avec *Avatar* de James Cameron, triomphe public sans précédent.

À chacune de ces périodes, trois positions critiques se sont dégagées. Il y a d'abord l'optimisme de ceux qui considèrent que l'ajout d'une dimension supplémentaire à l'image de cinéma va dans un certain sens de l'Histoire et vers la réalisation d'un cinéma total, puisque, comme l'écrivait André Bazin, si « l'idée cinématographique tend à une représentation totale et intégrale de la réalité, elle envisage d'emblée la restitution d'une illusion parfaite du monde

¹⁷ Voir l'article « Relief » du *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, PUF, 2012.



extérieur avec le son, la couleur et le relief»¹⁸. Il y a ensuite le scepticisme de ceux qui considèrent que le rêve du relief au cinéma échouera contre la platitude de l'écran. Certains l'affirment pour des raisons contingentes et techniques (parce qu'il est trop tôt et que la stéréoscopie ne permet pour l'heure qu'un surlignement de la profondeur de champ, rien de plus), d'autres pour des raisons nécessaires et conceptuelles. Parmi ces derniers, le critique Rudolf Arnheim a le premier avancé cet argument : « si l'image devient stéréoscopique, il n'y a plus de surface plane dans les limites de l'écran et il ne peut plus y avoir composition de cette surface. Il ne restera alors que les effets qui sont seulement possible sur une scène de théâtre »¹⁹.

Et comme le remarquait non sans malice Eisenstein, « le cinéma en relief fait ressurgir la dimension scénique du dispositif cinématographique dont celui-ci cherchait à s'émanciper »²⁰. Car le relief, avenir possible du cinéma, est paradoxalement aussi son passé – c'est la scène du théâtre.

5. EFFET DE SURFACE, EFFET DE RELIEF

Voici la première grande leçon à retenir de notre enquête : comme le cinéma, l'image photographique n'a de sens que parce qu'elle a renoncé au relief pour pouvoir y prétendre.

Et que signifie ce paradoxe ?

Nous avons défini l'image, et particulièrement l'image photographique, comme un objet de dimension intermédiaire, irréductible à deux ou à trois dimensions ; un objet plat, c'est-à-dire un volume qui tend à n'être qu'une surface, sans pourtant perdre jamais sa troisième dimension.

Le « devenir-relief » de l'image photographique et cinématographique nous révèle en fait en miroir son origine : *l'origine ontologique* de la photographie tient à l'aplatissement du volume vers la surface, sans atteindre jamais à la surface ; *la destination historique* de la photographie tient au déploiement de cette platitude dans l'espace, sans jamais atteindre au volume (sans jamais finir en statue).

La photographie est donc un objet tridimensionnel qui se présente comme un *semblant de surface* ; la 3D est un *semblant de surface* qui se présente comme un *semblant de volume*.

C'est un double faux-semblant.

Et c'est entre les deux extrémités que se tient et que se maintient l'image photographique : incapable de s'aplatir jusqu'à la pure surface du géomètre, incapable de se déployer jusqu'à la tridimensionnalité de la sculpture. La photographie est un effet de surface qui peut viser à donner un effet de relief.

Ainsi la rêve contemporain de la 3D ne fait que nous révéler, en négatif, la nature même du photographique et – au-delà – de l'image : un entre-deux, entre la tridimensionnalité et la surface, vers la platitude ou bien vers le relief.

¹⁸ André Bazin, *Op. cit.*

¹⁹ Rudolf Arnheim, *Le Cinéma est un art*, Paris, L'Arche, 1989.

²⁰ Sergueï M. Eisenstein, « Le cinéma en relief », in *Le Mouvement de l'art*, Paris, Cerf, 1986.



6. LE POINT AVEUGLE

En définitive, qu'est-ce qui distingue ontologiquement une image, notamment photographique, d'un objet tridimensionnel ? D'abord un fait : un objet tridimensionnel, si je le coupe, si je l'ampute, me permet de découvrir une nouvelle surface. C'est l'exemple de la Vénus de Milo : son moignon se trouve comme révélé par son amputation. Tout objet dans l'espace, s'il est coupé, dévoile une surface nouvelle, cachée : un cône tronqué dévoile ainsi une surface elliptique. C'est la puissance intérieure de tout bloc de matière, de tout objet tridimensionnel : il recèle un nombre infini de plans de coupe, donc de surfaces possibles, encore cachées.

En revanche, une image est très exactement une surface qui ne possède pas de ressources cachées. Lorsque, de rage, je déchire une photographie, je ne fais pas apparaître quelque nouvelle facette de l'image - de la feuille de papier, oui (la zébrure de la déchirure), mais pas de l'image. Il en va de même si j'ampute l'hologramme, si je masque l'une de ses parties affichées... Et il n'en va pas autrement pour une image en 3D projetée sur un écran de cinéma, et dont j'occulterai l'une ou l'autre partie.

Donc, une image se distingue finalement d'un objet en relief en ce qu'elle est – dirons-nous – « sans ressources cachées » : elle n'a pas de matière inépuisable, de richesse intérieure – elle s'expose de telle sorte que si on l'ampute, on ne découvre rien d'elle. Car l'image est toute surface, ou presque. C'est comme une eau sans profondeurs. C'est un effet de surface ; c'est ce que nous entendrons désormais en la définissant comme une « platitude ».

Est-ce que notre hologramme est toujours plat ? En apparence, comme l'image cinématographique en 3D, non. Nous l'avons vu, nous l'avons dit, l'hologramme est un effet de volume, une impression de tridimensionnalité. On peut tourner autour de l'hologramme. Il semble ainsi être consistant. Mais l'hologramme demeure une image, une platitude, une manifestation de surface sans ressources cachées. Pourquoi ? Parce que si je divise en deux l'hologramme, je ne peux pas pour autant l'ouvrir afin de voir ce qui se trouve à l'intérieur. De même que si je déchire en deux la photographie d'une boîte à bijoux, je ne verrai pas ce qui se trouve dans la boîte à bijoux en question. L'image est une boîte qui ne s'ouvre jamais.

Et si notre hologramme, comme toute autre image, visuelle ou tactile, demeure un effet de surface, alors même qu'il vise à un effet lumineux de relief, c'est parce qu'il n'a pas de *dedans*, mais un *envers*.

L'hologramme n'est pas tridimensionnel, c'est un effet lumineux de relief.

De fait l'hologramme – comme toute image photographique – a un *envers*. L'envers d'une photographie, c'est une portion de l'objet qui sert de support à la photographie et qui n'en fait pas partie. Le dos de la photographie, ce n'est pas la photographie ; si elle est visible en tant que telle, comme image, c'est parce qu'elle repose sur un point – ou un plan – aveugle. Ce verso, constitutif de toute image, la transforme en *quasi surface*. En retournant ma photographie d'identité, je découvre un espace vide, blanc – et non l'arrière de mon crâne, mon occiput. Si je décide d'accoler à cette image la photographie de ma nuque, l'espace aveugle s'est déplacé : désormais, j'ai un devant et un derrière, mais je n'ai pas de profil – en contemplant ma double image de côté, je trouve une mince épaisseur de papier. Je peux assurément construire un cube, en apposant six photographies de moi sous six angles



différents, pour me donner des profils ; mais en ce cas, les arêtes du cube deviennent les lignes aveugles qui maintiennent mon image dédoublée en six faces en tant qu'image. Et l'on retrouve le débat classique entre Michel-Ange et Cellini : à partir de la démultiplication des images, des points de vue sur ma tête, vais-je construire une statue ? Y aurait-il continuité entre l'image plate, démultipliée en points de vue, et la sculpture ? Nous avons déjà répondu : la sculpture est d'abord un bloc, un objet tridimensionnel qui peut se donner suivant différentes images ; mais l'image, en tant qu'effet de surface, qui est le résultat d'un point aveugle, ou d'une ligne aveugle, ou d'un plan aveugle, peut viser l'effet de relief, sans jamais devenir pleinement un objet tridimensionnel, comme l'est la statue. Car la statue a des ressources cachées, une intériorité en tant que bloc, alors que les photographies, les images tactiles ou les hologrammes n'ont pas de ressources cachées, mais un point aveugle – un verso. Pour l'hologramme, c'est son foyer. Pour la photographie, c'est son envers.

Certaines tendent vers l'abstraction de surface, d'autres vers le relief, mais toutes sont plates en ce sens précis : elles sont obtenues par abstraction d'une portion de l'objet, retiré à l'objet en guise de point aveugle.

Et tout ce qui a un verso est une image.

CONCLUSION

Revenons à l'interrogation initiale qui a motivé notre petite enquête : quelle est l'épaisseur d'une photographie ? Nous pouvons maintenant répondre : elle est plate – elle est un peu plus qu'une surface, mais un peu moins qu'un objet tridimensionnel. C'est un effet de surface, qui peut ensuite devenir un effet de relief. Elle n'est pas indexable sur un plan euclidien : elle peut se courber, s'enrouler, être hologrammatique, sortir de son cadre. Mais elle demeurera une image tant qu'elle possèdera un verso, un envers, un point aveugle.

C'est le point aveugle qui permet la révélation d'une image.

Quasi-surface qui peut tendre au quasi-volume, l'image photographique n'a de sens qu'entre ces deux dimensions. Et ce sont bien ces propriétés-là qu'elle communique à la graphie : une mise à plat du langage, qui se situe pour sa part entre l'abstrait (le texte, qui peut être écrit dans tous les caractères possibles) et le concret (le son, la parole, avec le timbre, la couleur, l'accent, etc.).

Nous retrouvons le souci qui réunit, celui du lien entre l'image et l'écrit. Si l'image et le texte ne cessent de communiquer, c'est par leur semblable platitude, leur statut d'objet intermédiaire et « quasi ». Le texte tente sans cesse des percées vers la voix, comme l'image vers la tridimensionnalité – ou bien le texte se replie vers l'abstraction du signe, comme l'image se retire vers le fantasme de la pure surface. Il nous semble de ce point de vue que nous pourrions reprendre à nouveaux frais certaines des analyses d'Anne-Marie Christin, dans *L'Image écrite ou la déraison graphique*²¹, qui évoque aussi bien la tradition des livres illustrés que l'affichisme, afin d'éclaircir les rapports en Occident entre l'image et le texte. Insistant sur la matière du texte, son inscription et sa mise à plat, elle valorise ce qu'elle appelle la « pensée de l'écran », qui permet de rapprocher l'écrit au moins autant de l'image que de la parole, dans la mesure où l'écrit est aussi un aplatissement des signes en graphie.

²¹ Anne-Marie Christin, *L'Image écrite ou la déraison graphique*, Paris Flammarion, 1995.



Anne-Marie Christin évoque les collaborations entre écrivains et artistes, mais aussi et surtout le *Coup de dé* de Mallarmé et son lien avec l'affichisme, l'usage des mots sur le plan – dans son récent ouvrage *Le Nombre et la sirène*²², Quentin Meillassoux associe de façon comparable la modernité du poème de Mallarmé à la répartition des mots sur une surface, en tous sens.

Alors risquons pour conclure ce diagnostic : ce qui aura marqué le tournant du XIX^e et du XX^e siècle, ça aura été la remise à plat du texte avec l'image – l'affiche, la feuille de journal, l'enseigne publicitaire, la poésie d'avant-garde... Ce qui marque le passage du XX^e au XXI^e siècle, c'est la projection de ces images dans le fantasme de la tridimensionnalité.

Regardons-nous en train de regarder nos images d'aujourd'hui. Nos images contemporaines sont des effets de surface qui cherchent à tâtons à devenir des effets de relief ; elles demeurent plates, mais elles cherchent toutes un semblant de volume.

Dans l'article cité en ouverture de cette intervention, Michel Chion écrit qu'« il n'est pas impossible alors que le moment le plus spectaculaire de la mise en relief que George Lucas nous prépare de sa saga *Star Wars* (sortie annoncée en 2012), soit son fameux déroulant initial, « *A long time ago, in a far, far, galaxy* », enfin vu, vraiment vu, comme du texte-surface projeté dans l'espace. »²³

De fait, la 3D ne fait sans doute que révéler l'omniprésence des objets plats dans l'environnement humain et leur importance : l'être humain, plus que toute autre espèce animale, aime s'entourer de semblants de surface, rouleaux de textes, ombres et miroirs, tapis, gravures, dessins, empreintes, tatouages, photographies, écrans, qui saturent son univers.

« Il n'y a rien de tel que la 3D », conclut Michel Chion, « pour donner à ce qui est perçu ou conçu par nous en deux dimensions – les murs d'immeubles, les reflets dans les miroirs, les pages de livres, les parchemins secrets – leur pleine et parfaite réalité de surfaces, d'à-plats. Mais si elle veut créer une poésie de la surface, le 3D ne doit pas boudier sa dimension supplémentaire, et qu'elle s'en serve pour y inscrire le 2D en tant que tel. »²⁴

Disons-le autrement : le rêve contemporain d'images comme « effets de relief » ne fait jamais que nous dévoiler avec plus de force l'être des textes et des images en tant qu'effets de surface ; et c'est toujours dans ces limbes, entre la deuxième et la troisième dimension, que l'écrit et l'image communiennent depuis toujours au sein des cultures humaines, dans quelque *platitude spectaculaire*.

TRISTAN GARCIA

Pour citer cet article :

GARCIA, Tristan, « Quelle est l'épaisseur d'une image ? L'ontologie de la photographie et la question de la platitude », communication présentée lors de la journée d'étude « Photolittérature - Nouveaux développements » les 22 et 23 mars 2012, Université Rennes 2, labo Cellam, publié sur Phlit le 10/03/2013. url : <http://phlit.org/press/?p=1310>

²² Quentin Meillassoux, *Le Nombre et la sirène*, Paris, Fayard, 2012.

²³ Michel Chion, *op. cit.*

²⁴ *Ibid.*